

Liverpool... The Computer Football Game

Chargement

Amstrad Disque Tapez RUN
"LIV"

CPC Cassette Appuyez sur
Ctrl et la petite touche Entrée
(Si vous possédez un ordinateur à disques et que vous vouliez charger le jeu à partir d'une cassette, tapez l'TAPE avant de charger le jeu. Le symbole "l" est obtenu en appuyant sur Majuscules et la touche @.)

Jouer

Vous dirigez les joueurs du Club de football de Liverpool alors qu'ils essaient de se hisser à la tête du championnat et de conserver leur titre en Coupe UEFA.

Afin de disputer un match de championnat ou de la Coupe UEFA, vous devez jouer contre l'ordinateur. Il est toutefois possible de jouer un match amical contre un joueur ou l'ordinateur.

Sélection de l'équipe

Avant de jouer un match, vous devez composer une équipe parmi les 15 joueurs de Liverpool. Si vous ne le faites pas, l'ordinateur s'en charge et choisit l'équipe la plus forte possible.

Organisation du championnat

Les résultats complets de la première division sont enregistrés et peuvent être consultés à partir des écrans du menu initial. Les résultats de tous les matches sont calculés et répartis dans un tableau indiquant les matches gagnés, perdus et nuls, les buts marqués, les buts encaissés et le nombre total de points obtenus.

Coupe UEFA

Vous êtes tenu de disputer les matches de la coupe UEFA tout au long de la saison. Lors de ces rencontres, vous jouez contre des équipes de deuxième, troisième et quatrième division et peut-être contre les clubs Giant Killing hors championnat. Serez-vous en mesure de terminer la saison de la seule façon acceptable par Liverpool et de garder la Coupe UEFA à Anfield ?

Commandes

Vous dirigez les joueurs à l'aide des joysticks, mais vous devez utiliser, avec les versions Amstrad, les touches suivantes pour le joueur n°2 :

U	Vers la gauche
I	Vers la droite
P	Vers l'avant
L	Vers l'arrière
M	Bouton de tir

Il existe deux types de commandes selon que vous possédez ou non le ballon.

Avec le ballon

Le joueur dribble automatiquement pendant qu'il court. Suivez la méthode suivante pour donner un coup de pied. Elle n'est pas aussi complexe qu'elle ne le paraît et a été mise au point pour assurer un déroulement régulier du jeu, permettant ainsi au joueur de donner un coup de pied tout en se déplaçant.

Appuyez sur le bouton de tir pour faire monter l'indicateur de puissance puis relâchez-le pour maintenir l'indicateur au niveau obtenu. L'indicateur de lob se met alors à monter. Appuyez à nouveau sur le bouton de tir pour l'arrêter. Alors que vous maintenez le bouton de tir enfoncé, il vous est possible de modifier

l'angle de tir en déplaçant le joystick (ou en appuyant sur les touches). Tant que vous n'avez pas appuyé sur le bouton de tir pour la deuxième fois, vous pouvez encore diriger le jeu, ce qui vous permet de jouer sans interruption et de rester en possession du ballon.

Ballon sorti

Vous contrôlez le ballon de la même façon lors des coups francs, remises en jeu et coups d'envoi.

Sans le ballon

Vous dirigez le joueur à l'aide du joystick ou du clavier comme indiqué précédemment. Pour tackler un joueur avec force, il vous suffit d'amener votre joueur vers celui en possession du ballon. Si vous voulez faire un tackle glissé, appuyez sur le bouton de tir. Ce bouton est également utilisé pour faire une tête. L'ordinateur se charge de décider si vous allez effectuer un tackle glissé ou une tête : en effet, si le ballon est au-dessus de la taille, l'ordinateur suppose que vous essayez de faire une tête.

Garder les buts

L'ordinateur place automatiquement le gardien de buts dans la position la plus avantageuse pour vous. Lorsque le ballon est près du gardien, appuyez sur le bouton de tir pour le faire plonger.

Disques et cassettes de données

Selectionnez SAVE LEAGUE (sauvegarder championnat) ou LOAD LEAGUE (charger championnat) dans l'écran de menu principal pour sauvegarder ou charger le championnat en cours. Suivez ensuite les invites à l'écran.